

SKRIPSI

***THANATOS: PERAN TRAIT SELF-CONTROL
SEBAGAI MODERATOR PADA PENGARUH SOCIAL
EXCLUSION TERHADAP PERILAKU AGRESIF***



Disusun Oleh:

Putri Intan Mila Karti

NIM. 155120301111015

PROGRAM STUDI S1 PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**THANATOS: PERAN *TRAIT SELF-CONTROL* SEBAGAI MODERATOR
PADA PENGARUH *SOCIAL EXCLUSION* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF**

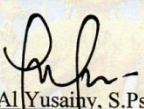
SKRIPSI

Disusun Oleh :

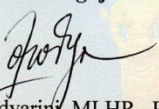
Putri Intan Mila Karti
NIM. 155120301111015

Telah disetujui dan dinyatakan lulus dalam ujian sarjana
Pada tanggal **5 Desember 2018**

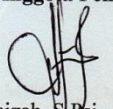
Tim Penguji
Ketua Majelis Sidang Penguji,


Cleoputri Al Yusainy, S.Psi., M.Psi., Ph.D
NIP. 197608232008122002

Ketua Penguji


Dr. Ika Widyarini, MLHR., Psi.
NIK. 2007106810042001

Anggota Penguji,



Faizah, S.Psi., M.Psi
NIP. 198012202015042001

Malang, **28 DEC 2018**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan




Prof. Dr. Unti Ludigdo, Ak
NIP. 19690814 199402 1 001

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Intan Mila Karti

NIM : 155120301111015

Jurusan : Psikologi

Institusi : Universitas Brawijaya

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul *Thanatos: Peran Trait Self-Control sebagai Moderator pada Pengaruh Social Exclusion terhadap Perilaku Agresif* adalah benar karya saya sendiri, bukan karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan disebutkan sumbernya dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia untuk mengganti isi skripsi saya dan melakukan ujian ulang.

Malang, 5 Desember 2018

Yang membuat pernyataan,


Putri Intan Mila Karti
NIM. 155120301111015



ABSTRAK

Thanatos: Trait Self-Control sebagai Moderator Pengaruh Social Exclusion terhadap Perilaku Agresif

Putri Intan Mila Karti

155120301111015

putan2112@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran *trait self-control* dalam memoderasi pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif. Menggunakan desain *between-subject* dengan partisipan dari kelas Biopsikologi Jurusan Psikologi Universitas Brawijaya ($N = 128$ mahasiswa) yang dialokasikan secara acak ke dalam dua kondisi eksperimen (*social exclusion* vs *placebo inclusion*). Kedua kondisi diinduksi menggunakan permainan Cyberball setelah partisipan mengerjakan *self-control scale* secara online menggunakan SurveyMonkey guna mengukur tingkat *trait self-control* partisipan. Perilaku agresif diukur menggunakan Competitive Reaction Time Task (CRTT) berdasarkan level intensitas dan durasi suara bising yang diberikan partisipan kepada musuh. Analisis menggunakan *moderation analysis* model 1 dalam PROCESS macro menunjukkan hasil bahwa *social exclusion* tidak memengaruhi perilaku agresif ($p > ,05$). Hasil analisis tambahan menemukan bahwa perilaku agresif hanya muncul dalam bentuk memberikan suara bising dengan durasi yang lama ($p < ,05$). Hasil penelitian juga menemukan bahwa *trait self-control* tidak memiliki peran dalam pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif ($p > ,05$).

Kata kunci: *social exclusion*, *trait self-control*, perilaku agresif, Cyberball, Competitive Reaction Time Task.

ABSTRACT**Thanatos: Trait Self-Control as Moderator on the Effect of Social Exclusion to Aggressive Behavior**

Putri Intan Mila Karti

155120301111015

putan2112@gmail.com

The purpose of this research is to know role of trait self-control on the Effect of Social Exclusion to Aggressive Behavior. Between-subject design was used as the research design and the participants for this research was Psychology undergraduate students in Brawijaya University who taking Biopsychology class ($N = 128$) and will be distributed into 2 experimental condition (social exclusion vs *placebo inclusion*). Cyberball was used to induce the desired experimental condition after participants filled the self-control scale through SurveyMonkey to measure trait self-control. Competitive Reaction Time Task (CRTT) was used to measure aggressive behavior over level of intensity and duration of white noise which was delivered by participants. Moderation analysis model 1 in PROCESS macro shows that social exclusion is not affecting aggressive behavior ($p > .05$) and trait self-control does not have role on the Effect of Social Exclusion to Aggressive Behavior ($p > .05$). However, further analysis shows aggressive behavior only occur as a mean of white noise duration.

Keywords: social exclusion, trait self-control, aggressive behavior, Cyberball, Competitive Reaction Time Task.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesanggupan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul ***Thanatos: Peran Trait Self-Control Sebagai Moderator Pada Pengaruh Social Exclusion Terhadap Perilaku Agresif*** tepat pada waktunya

Penulis mengucapkan terimakasih kepada banyak pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi, diantaranya:

1. Bapak Muslih dan Ibu Markamah selaku orang tua hebat yang telah memberikan doa, restu, dukungan moral dan materil kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan kegiatan dan laporan Skripsi.
2. Ibu Cleoputri Al Yusainy, Ph.D., Psikolog selaku dosen pembimbing terbaik.
3. Kepada sahabat saya Roynaldo Ramadani Ikhsan, Dianita Rachmawati, Nisa Denia Erninda dan semua asisten praktikum Lab Psikologi tahun 2018 yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
4. Terimakasih banyak atas bantuan dan dedikasinya kepada para eksperimenter penelitian, Dhea, Ucil, Ido, Inay, Dinda, Ersya, Nadya, Leony, Kaka dan Zahro.
5. Partisipan penelitian yang ikut serta dan mau meluangkan waktunya, terimakasih banyak.

Laporan skripsi ini jauh dari kata sempurna serta banyak kekurangan yang harus diperbaiki, baik dari segi isi, tata bahasa maupun format penulisan. Kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai tanda untuk tetap

belajar, untuk mau memperbaiki dalam tugas dan tanggung jawab selanjutnya. Untuk pembaca yang tertarik mengenai topik ataupun instrumen penelitian yang digunakan, dapat menghubungi penulis melalui *e-mail* putan2112@gmail.com. Demikianlah kata pengantar dari penulis, mohon maaf jika ada kesalahan, semoga laporan ini memberi manfaat bagi kita semua.

Malang, November 2018

Putri Intan Mila Karti



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Perilaku Agresif.....	7
1. Definisi Perilaku Agresif.....	7
2. Perilaku Agresif Fisik Aktif & Langsung	8
3. <i>General Aggression Model</i> (GAM)	9
B. <i>Social Exclusion</i>	10
C. <i>Trait Self-Control</i>	13
D. Kerangka Pemikiran	15
E. Hipotesis Penelitian	16

BAB III PENUTUP

A. Desain Penelitian	17
B. Identifikasi Variabel Penelitian	18
C. Definisi Operasional	18
D. Partisipan	20
E. Instrumen Penelitian.....	20
F. Prosedur Penelitian.....	24
G. Analisis Data.....	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Partisipan	29
B. Reliabilitas	29
C. Analisis Pendahuluan.....	30
D. <i>Manipulation Check</i> untuk Cyberball.....	31
E. Pengujian Hipotesis	32
F. Analisis Tambahan	32
G. Pembahasan	33
H. Keterbatasan Penelitian	37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	38
B. Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Grand Design</i> Penelitian Payung	18
Tabel 3.2 Desain Penelitian Payung	18
Tabel 3.3 Hasil <i>Relative Work</i> Pertama	27
Tabel 3.4 Hasil <i>Relative Work</i> Kedua	28
Tabel 4.1 <i>T-Test</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	30
Tabel 4.2 <i>T-Test Manipulation Check</i>	31
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	32
Tabel 4.4 Hasil Analisis <i>Independent Sample t-test</i> Komponen CRTT.....	33
Tabel 4.5 Hasil Analisis <i>Product Moment Pearson SCS</i> dengan Komponen CRTT.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>General Aggression Model (GAM)</i>	10
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	15
Gambar 3.1 Cyberball	22
Gambar 3.2 <i>Competitive Reaction Time Task (CRTT)</i>	23
Gambar 3.3 Alur Penelitian	24



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dilahirkan ke dunia dengan membawa insting yang telah melekat pada dirinya, insting ini meliputi *eros* dan *thanatos* menurut Freud dalam buku *Theorys of Personality* (Feist & Feist, 2008). Manusia membawa insting kehidupan, mencakup hal-hal seperti kasih sayang, cinta, toleransi, kenikmatan seksual, kelaparan, rasa haus, dan penghindaran rasa sakit (*eros*). Di sisi lain, insting manusia untuk merusak, agresif, melakukan kekerasan, saling membenci bahkan membunuh manusia lain (*thanatos*) juga berperan untuk membuat manusia dapat bertahan hidup. Hal ini menjadikan perilaku agresif sebagai mekanisme adaptif yang sudah ada dari masa leluhur ketika manusia merasa terancam. Seperti saat menghadapi bahaya, manusia harus menyesuaikan diri dan segera menentukan pilihan untuk melawan atau melarikan diri (Denson, DeWall, & Finkel, 2012; Palacios & Berger, 2016).

Anderson & Bushman (2002) menjelaskan tindakan agresif sebagai tindakan yang ditujukan kepada orang lain dengan maksud merusak, syarat selanjutnya dikatakan sebagai perilaku agresif, jika pelaku yakin tindakannya membahayakan korban, dan korban mempunyai dorongan untuk menghindari pelaku. Hal ini hampir serupa dengan penjelasan Ferguson & Beaver (2009), bahwa agresi sebagai perilaku yang dilakukan untuk menyebabkan bahaya, kerusakan,

kerugian fisik atau penghinaan kepada orang lain yang sebenarnya tidak ingin mendapatkannya.

Perilaku agresif sendiri, sebagian besar bersifat fisik (semisal: pemukulan dan pengeroyokan). Perilaku agresif juga memiliki beberapa tipe, yaitu aktif-pasif; langsung-tidak langsung (McCarthy & Elson, 2018). Lebih luas lagi, perilaku agresi fisik lebih mungkin dilakukan secara aktif dan langsung, dimana stimulus berbahaya diberikan secara langsung oleh pelaku, sehingga korban mengalami cedera atau sakit fisik, misalnya pemukulan, pengeroyokan, atau memberikan suara bising yang mengakibatkan efek tidak nyaman (Bushman, 1995; DeWall, Twenge, Bushman, Im, & Williams 2010; McCarthy & Elson, 2018; Parrott & Giancola, 2007). Efek yang muncul karena agresi fisik aktif-langsung, lebih mudah dirasakan dan dilihat karena meninggalkan bekas luka atau tanda, dibandingkan agresi verbal yang cenderung bersifat semu (Cavell & Malcolm, 2007).

Perilaku agresi fisik aktif dan langsung dalam konteks *social exclusion*, erat kaitannya dengan kekerasan dan tindak pidana, seperti kasus yang terjadi pada awal Juli tahun 2017, oleh seorang buruh parik di Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Karena sakit hati sering dikucilkan RY (22) tega membunuh kerabatnya sendiri EF (24) yang juga satu tempat kerja dengan pelaku (Warta Kota, 2017). Jika menelaah kasus tersebut lebih dalam, perilaku agresif dapat muncul karena faktor personal dan situasional. Faktor personal meliputi karakteristik setiap individu yang menetap di semua situasi (seperti, faktor biologis, kepribadian, *trait*, jenis kelamin, sikap, *beliefs*, dan tujuan jangka panjang). Sebaliknya, perilaku agresif yang muncul karena faktor situasional, disebabkan karena adanya sebuah peristiwa, provokasi,

isyarat agresif, *pain*, ketidaknyamanan dan frustrasi (Anderson & Bushman, 2002). Salah satu faktor situasional yang menyebabkan munculnya perilaku agresif adalah kondisi ketika individu dikucilkan atau diasingkan oleh lingkungan, kondisi ini dinamakan *social exclusion* (DeWall & Twenge, 2013; Twenge, Stucke, & Tice, 2001; Twenge, Catanese, & Baumeister, 2003; Williams, 2007).

Penjelasan tentang mengapa *social exclusion* menyebabkan perilaku agresif, menurut Williams (2009) berkaitan dengan terganggunya empat kebutuhan psikologis (*the four psychological needs*). Diantaranya adalah, *need to belong* dan *need for meaningful existence*. Manusia sebagai makhluk sosial, membutuhkan peran manusia lain untuk memenuhi kebutuhan hidup. Berada dalam hubungan baik dengan kelompok menjadi salah satu caranya. Namun, ketika individu dikucilkan atau diasingkan oleh kelompok, kebutuhan *belonging* dan kebutuhan eksistensi menjadi tidak terpenuhi karena individu tidak lagi dilihat, tidak diharapkan kehadirannya, dan diabaikan oleh orang-orang disekitarnya. Maka dari itu, *social exclusion* menjadi pengalaman sosial yang menyakitkan, dan rasa *pain* tersebut mampu memicu tendensi perilaku agresif (DeWall & Bushman, 2011; Myers, 2013). Lebih dalam lagi, kondisi tersebut ternyata mengaktifkan area otak yang sama (*dorsal anterior cingulate cortex; dACC*) untuk merasakan *pain* yang disebabkan luka fisik (Chen, Williams, Fitness, & Newton, 2008; Eisenberger, Lieberman, and Williams, 2003). Tidak hanya perlakuan *social exclusion* secara langsung dan aktual, bahkan hanya dengan tidak memberikan kesempatan untuk ikut menangkap dan melempar bola dalam sebuah permainan lempar bola, cukup untuk menyebabkan *pain* dan tendensi perilaku agresif (Chester, Eisenberger, Pond

Jr, Richman, Bushman, & DeWall, 2014; Eisenberger dkk., 2003; Gerber & Wheeler, 2009).

Di dunia modern, dorongan agresif membutuhkan kontrol yang efektif agar perilaku yang dimunculkan sesuai dengan nilai, norma, aturan sosial, serta aturan negara, sehingga setiap individu mampu mencapai tujuan jangka panjang yang diinginkan (Baumeister, Vohs, & Tice, 2007; Denson dkk., 2012). Pengendalian diri atau sering disebut *self-control* penting dilakukan saat dorongan agresif mulai aktif, sehingga perilaku agresif tidak dimunculkan dalam wujud kekerasan dan tindak kriminal (Twenge dkk., 2001). *Self-control* sendiri merupakan *individual differences* dalam melakukan pengendalian diri. Artinya, setiap individu memiliki kapasitas untuk mengontrol diri secara sadar dan menetap, hanya saja tingkatannya berbeda pada setiap individu. *Self-control* terbagi menjadi dua level, yakni *state* dan *trait*. *Self-control* dalam level *trait* lebih bersifat menetap, konsisten, mudah diukur jika dibandingkan dengan *self-control* level *state* yang cenderung berubah-ubah mengikuti situasi, kondisi, dan motivasi yang dialami individu (Tangney, Baumeister, & Boone, 2004). Individu dengan *trait self-control* yang baik, lebih mampu menekan kecenderungan agresif, begitupun sebaliknya (Denson, Capper, Oaten, Friese, & Schofield, 2011; De Ridder, Lensvelt-Mulders, Finkenauer, Stok, & Baumeister, 2011). Fokus penelitian ini berada pada level *trait* dari *self-control* dalam memoderasi pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif karena lebih bersifat konsisten untuk diukur (Tangney dkk., 2004).

Sebenarnya, penelitian mengenai *social exclusion* terhadap perilaku agresif telah beberapa kali dikaji (Chester dkk., 2014; Eisenberger dkk., 2003; Twenge

dkk., 2001). Penelitian mengenai *self-control* terhadap penurunan intensitas perilaku agresif juga pernah diteliti (Denson dkk., 2011; Denson dkk., 2012). Penelitian yang sama, pernah dilakukan oleh tim penelitian payung Yusainy tahun 2016 dengan variabel dependen perilaku agresi verbal tidak langsung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terletak pada variabel dependen yang pada penelitian ini menggunakan agresi fisik aktif & langsung, serta penggunaan instrumen penelitian yang lebih aplikatif dalam *setting* komputerisasi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini ingin mengkaji kembali peran *trait self-control* sebagai moderator dalam pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif dengan metode yang berbeda. Perbedaan metode digunakan untuk melihat apakah *social exclusion* memiliki pengaruh terhadap semua jenis perilaku agresif.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *social exclusion* memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi fisik aktif dan langsung?
2. Apakah *trait self-control* memiliki peran pada pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresi fisik aktif dan langsung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresi fisik aktif dan langsung.
2. Untuk melihat peran *trait self-control* pada pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresi fisik aktif dan langsung.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini memiliki manfaat teoritis untuk mengembangkan dan mengevaluasi kajian mengenai *social exclusion* dan perilaku agresif. Serta bermanfaat untuk memperluas kajian psikologi mengenai *social exclusion*, *trait self-control*, dan perilaku agresif.
2. Selain manfaat teoritis, penelitian ini memiliki manfaat praktis. Jika nantinya *trait self-control* dalam penelitian ini terbukti berperan dalam memoderasi pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif, maka dapat menjadi kajian bagi aparat penegak hukum dalam menangani kasus perilaku agresif yang mengarah pada tindak pidana di Indonesia, agar mempertimbangkan peran *individual differences* seperti kemampuan individu dalam melakukan kontrol diri dan pengucilan social sebagai penyebabnya. Jika nantinya penelitian ini tidak terbukti, maka dapat menjadi sebagai bahan evaluasi bagi praktisi psikologi sosial, dalam memberikan gambaran bahwa terdapat individu yang tidak terpengaruh oleh lingkungan sosial, meskipun dalam kondisi terkucilkan atau terasingkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Definisi Perilaku Agresif

Istiah agresi dan kekerasan sering kali dianggap sebagai perilaku yang sama, namun keduanya adalah hal yang berbeda. Sebuah perilaku atau tindakan dikatakan agresif jika memenuhi dua syarat. Pertama, tindakan/perilaku harus bersifat merusak, menyakiti, memberikan kerugian fisik dan membahayakan, serta dilakukan dengan sengaja kepada individu lain. Syarat kedua, pelaku agresif harus memiliki keyakinan bahwa tindakannya mampu menyakiti dan membahayakan korban, serta korban harus memiliki motivasi untuk menghindarinya (Anderson & Bushman, 2002; Ferguson & Beaver, 2009; Geen, 2001).

Terdapat beberapa tindakan menyakiti ataupun membahayakan, tetapi tidak termasuk dalam konteks agresif (seperti, sakit karena disuntik selama pengobatan, mentato tubuh, kelainan seksual masokisme). Meskipun memberikan efek sakit, tetapi pada keseluruhan perilaku tersebut, pelaku tidak memiliki niat untuk menyakiti korban, dan korban cenderung menerima tanpa menghindari pelaku (Anderson & Bushman, 2002; Parrott & Giancola, 2007). Pelaku agresif yang memiliki tujuan ekstrim kepada korban (misalnya, membuat cacat fisik atau kematian), tidak lagi masuk kategori perilaku agresif,

melainkan sudah tergolong tindak kekerasan atau *violence*. Semua tindakan kekerasan bisa dinilai sebagai perilaku agresif, tetapi tidak semua perilaku agresif dapat dinilai sebagai kekerasan (Anderson & Bushman, 2002).

2. Perilaku Agresi Fisik Aktif & Langsung

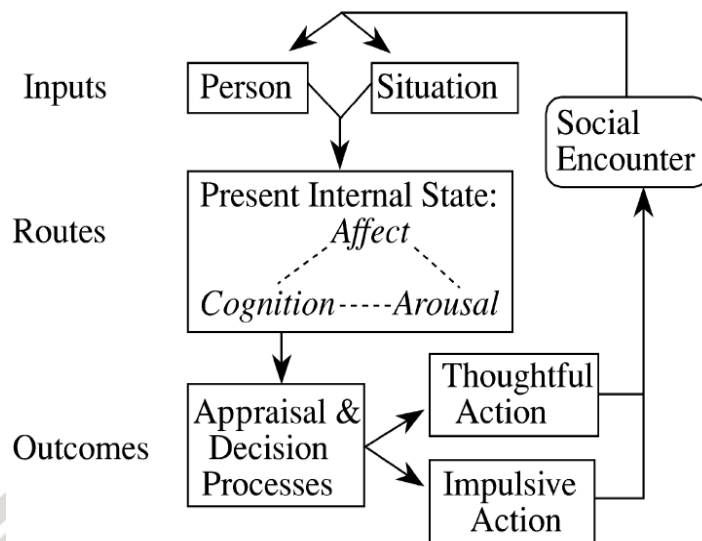
Perilaku agresif memiliki beberapa tipe, yaitu aktif-pasif; langsung tidak langsung McCarthy & Elson (2018). Agresif pasif-aktif berfokus pada keterlibatan pelaku agresif dalam melakukan tindakan yang merugikan korban. Dengan kata lain, agresif aktif lebih melibatkan pelaku dalam melukai korban, sedangkan dalam agresif pasif, pelaku kurang responsif dalam membahayakan korban. Untuk agresif langsung-tidak langsung, terkait dengan tempat tindakan agresif dilakukan dan kemampuan korban dalam mengidentifikasi pelaku. Agresif langsung lebih melibatkan interaksi *face-to-face*, sehingga korban mudah mengenali pelaku, sedangkan agresif tidak langsung, disampaikan lebih sirkuler, dan korban sulit untuk mengenali pelaku agresif (Parrott & Giancola, 2007).

Perilaku agresi fisik yang bersifat aktif dan langsung, terjadi ketika pelaku melakukan tindakan menyakiti secara sengaja tanpa perantara orang lain, sehingga korban mengalami cedera atau sakit fisik dan dapat mengidentifikasi pelaku utama agresif. Tidak hanya dalam bentuk memukul atau menendang yang biasa terjadi di kehidupan sehari-hari, perilaku agresi fisik aktif dan langsung juga bisa terjadi dalam *setting* laboratorium, berbentuk memberi suara bising kepada orang lain dalam permainan kecepatan reaksi (Taylor, 1967).

Perilaku agresif tersebut dapat diukur menggunakan Taylor Aggression Paradigm (TAP) yang dibuat oleh Taylor tahun 1967. Kemudian alat ukur TAP dikembangkan dari tahun ke tahun oleh beberapa ahli sehingga menjadi Competitive Reaction Time Task (CRTT; DeWall dkk., 2010; Denson, Hippel, Kemp, & Teo, 2010) yang lebih praktis. Penggunaan CRTT sebagai alat ukur perilaku agresi fisik aktif-langsung dalam *setting* laboratorium, cukup efektif untuk meminimalisir hasil bias karena *social desirability*. Sehubungan dengan hal tersebut, mekanisme CRTT untuk mengukur perilaku agresi fisik aktif-langsung, dilakukan dengan cara memberikan cedera fisik kepada orang lain dalam bentuk mengirimkan suara bising (*white noise*) yang dikuantifikasikan dalam bentuk intensitas dan durasi suara (McCarthy & Elson, 2018).

3. General Aggression Model (GAM)

Anderson & Bushman (2002) mengembangkan mini teori untuk menggambarkan proses perilaku agresif (GAM, lihat gambar 2.1). Terdapat tiga tahap utama dalam mekanisme munculnya perilaku agresif. Tahap pertama disebut *input*, pada tahap ini faktor *personal* (jenis kelamin, *trait*, dan kepribadian, biologis) dan faktor *situasional* (provokasi, frustrasi, ketidaknyamanan, rasa sakit dan *social exclusion*) berkolaborasi untuk memunculkan perilaku agresif. Setelah itu masuk pada tahap kedua yang disebut *routes*, pada tahap ini kedua faktor *input* memengaruhi afek, kognisi dan *arousal* individu. Pada tahap ketiga atau *outcome*, terjadi proses penilaian dan pengambilan keputusan guna menentukan tindakan final.



Gambar 2.1 General Aggression Model oleh Anderson & Bushman (2002)

B. *Social Exclusion*

Social exclusion merujuk pada sebuah kondisi dimana individu diasingkan, dikucilkan, terisolasi dan dihiraukan oleh individu ataupun kelompok lain (Williams, 2007). Kondisi ini dapat menjadi sebuah pengalaman sosial yang menyakitkan (Jamieson, Harkins, & Williams, 2010). Bahkan, area otak yang aktif karena efek dari *social exclusion*, sama dengan area aktif pada otak individu yang mempunyai pengalaman *physical pain* (lihat Eisenberger dkk., 2003; Chester dkk., 2014 untuk penjelasan lebih lanjut).

Banyak literatur ilmiah yang menggunakan istilah *social exclusion*, *ostracism* ataupun *social rejection* secara bergantian dalam beberapa konteks, hal ini dikarenakan ketiga istilah tersebut mempunyai makna yang hampir sama dan saling tumpang tindih, serta hampir tidak ada penelitian yang menghasilkan bukti empiris guna menetapkan perbedaan pada ketiga istilah tersebut dari sudut

konsekuensi (Williams, 2007). Maka dari itu, Williams (2007) menjabarkan definisi dari *social rejection*, *ostracism*, dan *social exclusion*. *Social rejection* dipakai guna menjelaskan suatu keadaan ketika individu atau kelompok diasingkan disertai dengan pernyataan secara jelas bahwa individu atau kelompok tersebut tidak lagi diterima/diharapkan. *Ostracism* dipakai untuk menjelaskan suatu keadaan ketika individu diabaikan serta diasingkan, dan biasanya pelaku tidak memberi penjelasan lebih lanjut atau tanpa ada pernyataan negatif yang jelas. *Social exclusion* dijelaskan sebagai suatu keadaan ketika individu dikucilkan, diasingkan, atau terisolasi serta dihiraukan oleh individu maupun kelompok, baik dengan pernyataan yang kurang menyenangkan secara jelas maupun tanpa pernyataan. Keadaan *social exclusion/ostracism* dapat dimunculkan dengan permainan *ball-tossing* Cyberball. Permainan ini pernah digunakan dalam penelitian Twenge dkk., (2001) serta Williams, Cheung & Choi, (2000) untuk memunculkan kondisi *exclusion* dengan mengatur jumlah lemparan bola selama permainan.

Social exclusion dalam jangka waktu yang singkat (sekitar 2-3 menit) secara konsisten menyebabkan perasaan negatif yang kuat, terutama meliputi kesedihan dan kemarahan (Williams, 2009; Williams & Nida, 2011). Untuk jangka waktu panjang, *social exclusion* dapat menyebabkan *social death*, alienasi, ketidakberdayaan dan depresi, serta dapat mengganggu empat kebutuhan psikologis meliputi *belonging*, *self-esteem*, *control*, dan *sense of meaningful existence* (Williams & Nida, 2011). Williams (2009) menjelaskan mengenai mengapa *social exclusion/ostracism* dapat memengaruhi “*the four psychological needs*”:

a. *Need to belong*

Ketika individu diasingkan oleh individu atau kelompok lain, maka tidak ada lagi interaksi afektif maupun interaksi positif yang terjalin diantaranya. Individu yang dikucilkan tersebut, tidak lagi dilihat, diperhatikan dan diharapkan kehadirannya, disitulah terdapat kesepakatan yang substansial bahwa *social exclusion/ostracism/rejection* menyebabkan hilangnya kebutuhan *belonging* karena diabaikan oleh orang yang disayangi.

b. *Need for self-esteem*

Saat individu diasingkan atau dikucilkan, terkadang mereka tidak mendapatkan penjelasan secara eksplisit atas apa yang telah mereka lakukan, dan mereka dibiarkan memikirkan sendiri penyebab mereka dikucilkan. Individu yang dikucilkan, memunculkan banyak kemungkinan penjelasan mengapa orang lain mengucilkannya dan harus memikirkan hal buruk apa saja yang pernah mereka lakukan atau katakan kepada orang lain. Proses tersebut mengakibatkan *self-esteem* individu menjadi rendah, jika dibandingkan ketika harus memikirkan penyebab pengucilan yang diungkapkan secara langsung.

c. *Need for control*

Exclusion menurut Williams bersifat unilateral, dimana seseorang tidak dapat bernalar, berdiskusi atau berdebat dengan pelaku pengucilan karena mereka tidak pernah merespon. Diabaikan tanpa ada penjelasan eksplisit dapat membuat individu kebingungan untuk melakukan kontrol perilaku yang sesuai dengan sumber pengasingan. Williams membandingkan hal ini dengan perselisihan secara

fisik atau verbal. Dalam pertengkaran secara fisik, individu dapat mengontrol perilaku untuk memukul balas, berlari dan menendang lawan. Dalam perselisihan verbal, individu dapat melakukan kontrol kapan harus merubah pendapat, membuat tuduhan, meningkatkan atau merendahkan kemarahan, tetapi dalam konteks *exclusion*, tidak ada respon yang efektif.

d. *Need for meaningful existence*

Saat individu dikucilkan dan diabaikan, maka orang lain tidak lagi melihat, memperhatikan dan mengharapkan kehadirannya. Hal ini menurut Williams sama seperti mati (*social death*), karena secara sosial individu tersebut tidak lagi dianggap keberadaannya.

C. *Trait Self-Control*

Salah satu bentuk *individual differences* yang substansial terdapat pada kemampuan untuk mengendalikan diri atau yang sering disebut *self-control*. *Self-control* sendiri mengacu pada kapasitas atau kemampuan individu dalam mengontrol diri secara menetap dan sadar sehingga dapat menampilkan respon yang sesuai dengan nilai, norma, standar ideal dan harapan sosial untuk mencapai tujuan pribadi jangka panjang (Baumeister dkk., 2007; Tangney dkk., 2004). Dengan kata lain, *self-control* merupakan penahan atau pengendali perilaku sosial yang tidak pantas (DeWall, Baumeister, Stillman, Gailliot, 2007). Lebih lanjut, individu dengan *self-control* yang baik, lebih mampu menjalin hubungan interpersonal dan melakukan pengaturan hidup (seperti menahan emosi, memenuhi janji, mengatur konsumsi makanan dan minuman (diet), menabung, menjaga

rahasia, bertahan di tempat kerja, mengurangi penyalahgunaan alkohol dan seterusnya), respon-respon tersebut berkaitan dengan kesuksesan dan kesejahteraan diberbagai aspek kehidupan (Tangney dkk., 2004). Hal ini sejalan dengan Baumeister dkk. (2007) bahwa *self-control* adalah fungsi utama dari “*self*” serta kunci penting untuk menentukan kesuksesan hidup.

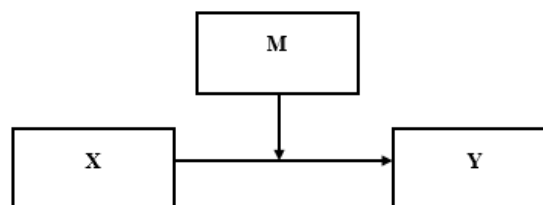
Self-control sendiri dibagi menjadi dua level, yakni level *trait* atau *dispositional* dan level *state*, masing-masing level dapat diukur dan memiliki alat ukur yang berbeda. Level *trait self-control* akan bervariasi pada setiap individu disemua situasi, waktu dan pekerjaan (Heatherton & Wagner, 2011; Guan & He, 2018). Dengan kata lain, *trait self-control* bersifat lebih menetap dan stabil, bahkan disemua kategori usia dari anak-anak hingga dewasa (Gailliot, Gitter, Baker, & Baumeister, 2012; Tangney dkk., 2004). Lebih lanjut, Gailliot dkk (2012) menyebutkan bahwa *self-control* pada level *trait* lebih adaptif dan memberikan banyak manfaat pada kehidupan individu untuk mencapai kesuksesan dan kesejahteraan (seperti yang disebutkan di atas). Berbeda dengan *trait*, *self-control* pada level *state* lebih rentan dipengaruhi oleh keadaan situasional, termasuk pengalaman, motivasi dan kondisi afek (Guan & He, 2018; Tangney dkk., 2004).

Individu yang mampu memunculkan *self-control*, secara umum telah melakukan *Test-Operate-Test-Exit* (TOTE; Carver & Scheier, 1982) dalam dirinya. Pada tahap pertama, individu melakukan *test* (1) guna menguji dan membandingkan apakah tindakan yang dilakukan sesuai dengan standar ideal yang ada. Jika dalam proses pengujian terdapat ketidaksesuaian, maka individu akan melakukan *operate*, yakni usaha untuk mengubah standar diri agar sesuai dengan standar ideal. Tahap

ketiga; *test* (2), individu kembali melakukan evaluasi atau perbandingan apakah standar diri yang sekarang sudah sesuai dengan standar ideal yang berlaku. Jika tidak ada lagi kesenjangan antara standar diri dengan standar ideal yang berlaku, maka individu telah berada pada tahap *exit*.

D. Kerangka Pemikiran

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, X merupakan *social exclusion* yang menjadi *independent variable* dengan dua kondisi, *exclusion* (X_1) sebagai kondisi eksperimen dan *placebo inclusion* sebagai kondisi kontrol. Y merupakan perilaku agresi fisik aktif dan langsung yang menjadi *dependent variable*. M merupakan *trait self-control* yang menjadi variabel moderator dalam memengaruhi hubungan X terhadap Y. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efek *social exclusion* dan *trait self-control* pada perilaku agresif.

Pengucilan oleh kelompok atau *social exclusion* sebagai peristiwa yang terjadi di lingkungan, menjadi faktor situasional dalam memunculkan tendensi perilaku agresif (GAM; Anderson & Bushman, 2002). Tindakan pengucilan atau pengasingan, memicu *hostile cognitive bias* yakni sebuah situasi saat korban

memahami bahwa pelaku mulai memusuhi dan mengabaikan individu (DeWall, Twenge, Gitter, & Baumeister, 2009). *Exclusion* juga memicu tidak terpenuhinya *the four psychological needs* terutama *need to belong* dan *need for meaningful existence*. Keadaan ini memicu rasa *pain*, ketidaknyamanan dan pengalaman sosial yang menyakitkan, sehingga mengaktifkan area otak dACC yang memiliki asosiasi dengan *physical pain* dan *anger* (Denson, Pedersen, Ronquillo, & Nandy, 2009; Eisenberger dkk., 2003; Jamieson dkk., 2010). Efek menyakitkan karena *social exclusion* dipercaya mampu melemahkan aturan sosial yang dimiliki setiap individu, sehingga meningkatkan kecenderungan untuk berperilaku agresif. Akan tetapi, faktor personal seperti *trait self-control* yang dimiliki setiap individu, mampu memengaruhi tendensi agresi agar tidak dimunculkan dalam bentuk perilaku yang membahayakan (Twenge dkk., 2001). Individu dengan *trait self-control* rendah, kurang mampu melakukan pengendalian perilaku dari tindakan sosial yang tidak pantas, sehingga dapat menjurus pada tindakan agresif dan kriminalitas. Sebaliknya, individu dengan *trait self-control* yang baik lebih mampu melakukan pengaturan hidup dan menjaga perilaku (DeWall dkk., 2007; Denson dkk., 2011; De Ridder dkk., 2011; Tangney dkk., 2004).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Social exclusion* dapat memengaruhi perilaku agresi fisik aktif dan langsung.
2. *Trait self-control* memiliki peran dalam pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresi fisik aktif dan langsung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu bagian dari *grand design* penelitian payung oleh Yusainy (lihat gambar 3.1). Fokus penelitian ini ingin melihat peran *trait self-control* dalam pengaruh *social exclusion* atau *ostracism* terhadap perilaku agresif (lihat gambar 3.2). Desain penelitian menggunakan *between-subject* dengan dua kondisi eksperimen (*exclusion & placebo inclusion*) yang diaplikasikan menggunakan metode eksperimen murni (*true experiment*) dalam *setting computerized*. Pelaksanaan eksperimen dilakukan dua kali, yang pertama pra-eksperimen untuk pengisian *trait mindfulness* dan *trait self-control* menggunakan SurveyMonkey. Kegiatan kedua adalah eksperimen inti, dilakukan dalam *setting* laboratorium menggunakan bahasa pemrograman Python guna menjalankan aplikasi Cyberball 5.0 (Williams dkk., 2000; Williams & Jarvis, 2006) untuk memunculkan kondisi *exclusion* dan *placebo inclusion*, serta CRTT dalam aplikasi Inquisit 5 (Borchert; Bushman, 1995; DeWall dkk., 2010; Taylor, 1967) untuk mengukur perilaku agresi fisik aktif dan langsung. Eksperimen dilaksanakan dalam *setting* individual, setiap bilik akan diisi satu partisipan yang didampingi satu eksperimenter untuk memberikan instruksi.

Tabel 3.1
Grand Design Penelitian Payung

Variabel Independen	Kondisi	Moderator	Variabel Dependen
<i>Social Exclusion</i>	<i>Exclusion</i>	<i>Trait self-control</i>	<i>Agresi fisik aktif dan langsung</i>
	<i>Placebo inclusion</i>	<i>Trait mindfulness</i>	

Tabel 3.2
Desain Penelitian Eksperimen

Variabel Independen	Kondisi	Moderator	Variabel Dependen
<i>Social Exclusion</i>	<i>Exclusion</i>	<i>Trait self-control</i>	<i>Agresi fisik aktif dan langsung</i>
	<i>Placebo inclusion</i>		

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Tiga variabel dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Variabel Independen (X)

Penelitian ini menggunakan *social exclusion* sebagai variabel independen dengan dua kondisi perlakuan. Kondisi *exclusion* (X_1) sebagai kondisi perlakuan pertama dan *placebo inclusion* sebagai kondisi kontrol.

2. Variabel Dependen (Y)

Dalam penelitian ini, perilaku agresif fisik aktif dan langsung menjadi satu-satunya variabel dependen yang diukur.

3. Variabel Moderator (M)

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah *trait self-control*.

C. Definisi Operasional

1. *Social Exclusion*

Social exclusion merupakan keadaan saat individu diabaikan, dikucilkan, tidak dianggap oleh kelompok ataupun orang-orang di sekitarnya, dimunculkan dengan permainan lempar bola Cyberball 5.0. Selama 5 menit permainan, partisipan hanya melempar bola sebanyak dua kali pada awal permainan saja. Sisanya, lempar bola akan dimainkan *player* komputer (X dan Y), sehingga partisipan tidak akan mendapat bola dan tidak diikutsertakan dalam permainan (Williams, Cheung, & Choi, 2000; Williams & Jarvis, 2006).

2. Perilaku Agresif Fisik Aktif dan Langsung

Perilaku agresif yang bersifat aktif dan langsung merupakan tindakan menyakiti yang dapat mengakibatkan cedera fisik ataupun rasa sakit kepada korban, dikontrol penuh dan dilakukan langsung oleh pelaku utama tanpa melibatkan orang lain sebagai perantara. Variabel ini diukur menggunakan CRTT dengan menghitung rata-rata dari intensitas dan durasi suara yang dipilih partisipan pada babak pertama (Bushman & Baumeister, 1998; Denson dkk., 2010; Konijn, Bijvank & Bushman, 2007; Taylor, 1967). Tindakan agresif dikatakan rendah (*low aggression*) jika partisipan memilih intensitas dan durasi dari level 1-4. Level 5-7 mengindikasikan tindakan agresif sedang (*medium aggression*). Level 8-10 mengindikasikan tindakan agresif tinggi (*high aggression*), sedangkan level 0 berarti tidak ada tindakan agresif yang dimunculkan (DeWall dkk., 2010).

3. *Trait Self-Control*

Trait self-control merupakan kapasitas individu untuk melakukan kontrol diri secara sadar agar tidak melakukan perilaku yang secara sosial tidak pantas, sehingga individu dapat berperilaku sesuai standar ideal yang ada. *Trait self-control* diukur menggunakan *Brief Self-Control Scale* milik Tangney dkk. (2004) dalam versi adaptasi Bahasa Indonesia (Yusainy, 2017).

D. Partisipan

Jumlah partisipan ditentukan menggunakan *G*power* v. 3.0.10 dengan teknik analisis *t-test between*, angka *alpha level* .05, *effect size* (d) 0,5 dan *power* sebesar .80 (*large effect*), maka diketahui eksperimen ini membutuhkan (*N* minimal = 128 partisipan) dialokasikan secara acak ke dalam dua kondisi eksperimen (*exclusion & placebo inclusion*) menggunakan Microsoft Excel 2010, sehingga setiap perlakuan membutuhkan (*N* minimal = 64 partisipan).

Penelitian ini menggunakan mahasiswa Psikologi Universitas Brawijaya Malang yang direkrut dari kelas Biopsikologi A, B, C dan D angkatan 2018. Penentuan partisipan tersebut dikarenakan mahasiswa Psikologi angkatan 2018 belum belajar mengenai konsep *social exclusion*, *self-control*, dan perilaku agresif, sehingga dapat meminimalisir bias. Selain itu, mahasiswa Psikologi angkatan 2018 akan mengikuti kelas Biopsikologi yang diampu oleh *supervisor* peneliti, sehingga setiap partisipan akan mendapat kompensasi berupa 10% nilai kuis. Pada akhir kegiatan eksperimen, tiga partisipan yang tercepat dalam permainan CRTT akan mendapat hadiah sebesar Rp. 150.000/partisipan.

E. Instrumen Penelitian

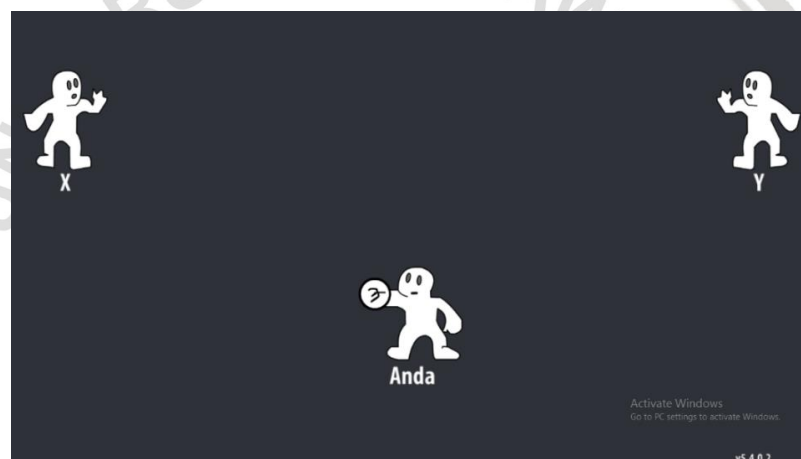
1. *Brief Self-Control Scale (SCS)*

Brief self-control scale milik Tangney, Baumeister, & Boone (2004) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Yusainy (2017) memiliki reliabilitas .745, cukup baik untuk mengukur *trait self-control* sebagai moderator dalam penelitian ini. SCS mempunyai 13 butir pernyataan (contoh: “Saya dapat mengendalikan godaan dengan baik”) dalam skala *likert* dengan 5 poin alternatif jawaban (1 = “sangat tidak akurat” hingga 5 = “sangat akurat”). Skor dari SCS akan menentukan tinggi rendahnya *trait self-control* yang dimiliki individu. Alat ukur ini, nantinya akan diaplikasikan menggunakan SurveyMonkey dan diberikan satu minggu sebelum kegiatan eksperimen (pra-eksperimen). Pengisian SCS menjadi syarat utama bagi partisipan untuk mengikuti kegiatan eksperimen.

2. Cyberball

Pada *game* Cyberball, partisipan akan bermain melawan 2 *player* komputer (X dan Y) dalam *setting offline*. Akan tetapi, partisipan diyakinkan bahwa mereka bermain secara *online* dengan musuh ($N = 2$) yang berada di tempat berbeda, hal ini bertujuan agar partisipan yakin bahwa mereka melawan manusia dan bukan komputer, sehingga partisipan dapat memvisualisasikan penampilan lawan dengan baik. Cyberball akan dimainkan selama 5 menit untuk memunculkan kedua kondisi *exclusion* maupun *placebo inclusion* (Barnstein & Claypool, 2012; Williams dkk., 2000; Williams & Jarvis, 2006). Letak perbedaan untuk kedua kondisi, terdapat pada jumlah lemparan yang dilakukan partisipan. Partisipan yang menerima perlakuan *exclusion* hanya

melempar bola sebanyak 2x kepada musuh, sedangkan partisipan yang menerima perlakuan *placebo inclusion* akan melempar sebanyak 1/3 dari jumlah lemparan bola (Boyes & Frech, 2009; Barnstein & Claypool, 2012; Williams dkk., 2000; Williams & Jarvis, 2006). Jeda waktu untuk pelemparan bola antara dua *player* komputer (X dan Y) diatur secara acak selama (900 – 4300 ms) sedangkan jeda waktu partisipan untuk melempar bola ke lawan, tidak diatur (ditentukan oleh partisipan) karena partisipan dapat mempertimbangkan harus melempar ke lawan X atau Y (Sleegers, Proulx, & Beest, 2016).



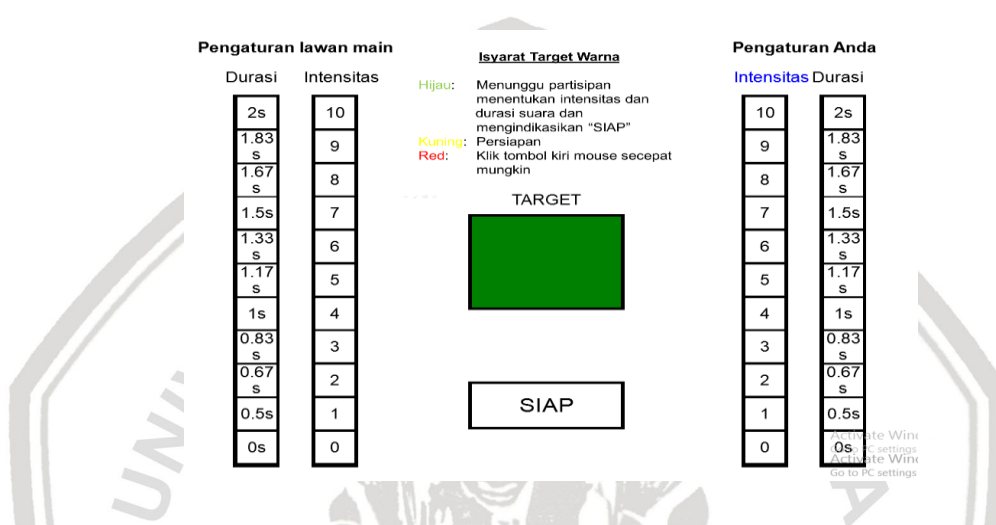
Gambar 3.1 Cyberball

3. *Manipulation Check* Cyberball

Manipulation check diberikan setelah partisipan bermain Cyberball, guna melihat apakah Cyberball benar-benar mampu memunculkan *social exclusion*. Untuk melihat keefektifan Cyberball, peneliti memberikan 10 butir pernyataan, dua diantaranya merupakan pertanyaan inti; 1) saya merasa diabaikan dan 2) saya merasa terasingkan, 1 butir pengecoh (saya mempercayai hasil kompetensi ini) dan 8 butir sisanya merupakan pernyataan tambahan.

Partisipan diminta memilih jawaban dari rentang 1 sampai 7 (1 = sangat tidak sesuai, 7 = sangat sesuai). Nantinya, *manipulation check* dianalisis secara terpisah.

4. Competitive Reaction Time Task (CRTT)



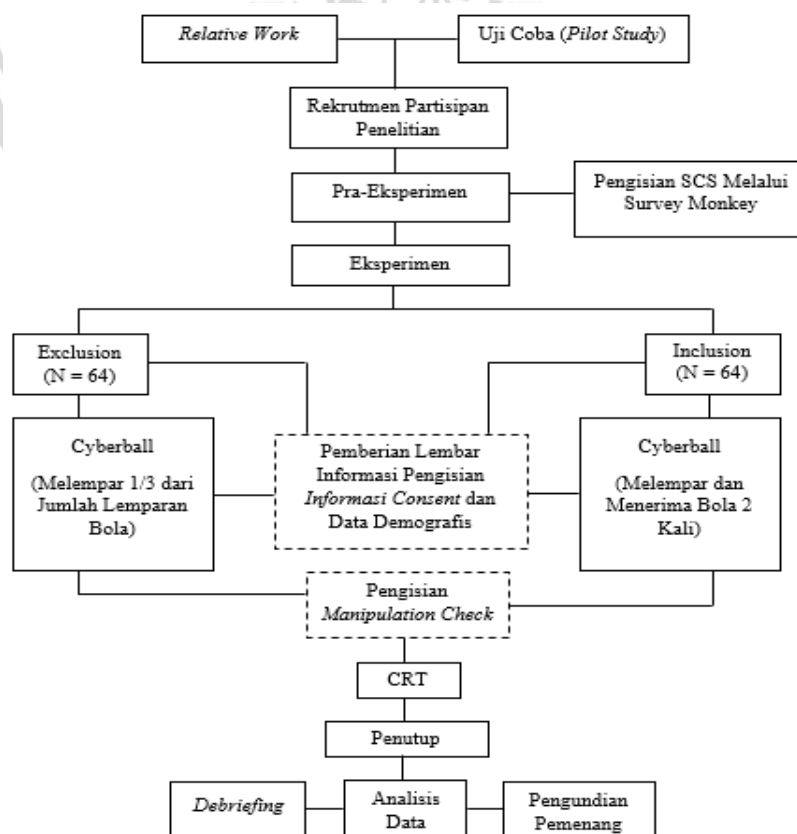
Gambar 3.2 Competitive Reaction Time Task (CRTT)

Partisipan akan memainkan program CRTT versi modifikasi dari Taylor Aggression Paradigm (TAP; Taylor., 1967) yang ditampilkan melalui *software* Inquisit 5, untuk mengukur perilaku agresi fisik aktif dan langsung sebagai efek dari perlakuan *social exclusion* yang diberikan (DeWall dkk., 2010). Permainan ini merupakan kompetisi adu cepat untuk bereaksi terhadap stimulus berupa perubahan warna yang ditampilkan di layar komputer, partisipan harus mengklik kiri *mouse* dengan cepat ketika warna dalam *box* berubah dari kuning menjadi merah. Siapapun yang kalah cepat dalam merespon, akan diberikan suara bising (*white noise*) oleh lawan sebagai hukumannya. Dalam tugas ini, partisipan bermain melawan komputer, tetapi penting bagi partisipan untuk percaya bahwa mereka bermain melawan orang

lain, sehingga partisipan diberikan *deception* bahwa mereka berkompetisi dengan salah satu lawan pada permainan Cyberball. Sebelum memulai permainan, partisipan maupun komputer harus memilih intensitas dan durasi dari suara bising yang akan diberikan kepada pihak yang nantinya kalah (rentang intensitas dari level 1 = 60 db sampai level 10 = 105 db; rentang durasi dari level 1 = 0.5 hingga level 10 = 2.0 detik). Opsi pilihan *no-noise non-aggressive* dengan intensitas = 0 db dan durasi = 0 detik juga bisa dipilih partisipan, opsi ini mempunyai arti bahwa partisipan tidak memberikan hukuman meskipun nantinya ia memenangkan permainan (Denson dkk., 2010; DeWall dkk., 2010). Selama kompetisi, partisipan bermain sebanyak 25 kali babak (Bushman, 1995; DeWall dkk., 2010; Denson dkk., 2010; Taylor, 1967).

F. Prosedur Penelitian

Alur penelitian ini adalah:



Gambar 3.3 Alur Penelitian

Secara garis besar, terdapat tiga tahapan yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Tahap persiapan:

Sebelum melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya, peneliti melakukan studi pustaka mengenai pemilihan variabel penelitian, lalu menyusun etika penelitian. Selanjutnya peneliti mempersiapkan instrumen penelitian (SCS, Cyberball dan CRTT), dilanjutkan melakukan *relative work* dan *pilot test* untuk menguji prosedur dan instrumen yang digunakan, serta melakukan rekrutmen partisipan.

2. Tahap pelaksanaan eksperimen:

Pelaksanaan eksperimen dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan pertama adalah pra-eksperimen, partisipan diwajibkan melakukan daftar ulang dengan mengisi SCS secara *online* melalui SurveyMonkey. Satu minggu kemudian, partisipan melaksanakan kegiatan kedua yakni inti eksperimen (lihat gambar 3.3). Pelaksanaan eksperimen dimulai dengan partisipan hadir dan melakukan registrasi untuk mendapatkan nomer bilik. Selanjutnya, partisipan dipersilahkan masuk kedalam bilik dan diberikan lembar informasi serta diharuskan mengisi *informed consent* serta data demografis. Setelah itu, partisipan diarahkan asisten eksperimen untuk bermain Cyberball. Pada tahap ini, asisten eksperimen melakukan *deception* bahwa tujuan permainan ini adalah untuk latihan

visualisasi mental, partisipan juga diinformasikan bahwa performa partisipan dalam lempar dan tangkap bola tidak dinilai, yang terpenting partisipan harus membayangkan penampilan fisik lawan (seperti, jenis kelamin, usia, lokasi dan suasana tempat partisipan). Setelah pemberian informasi kepada partisipan, dua eksperimenter utama akan melakukan “skenario” untuk berpura-pura memastikan “dua partisipan lain” siap. Kemudian eksperimenter menginformasikan kepada asisten eksperimenter bahwa permainan Cyberball bisa dilaksanakan. Asisten eksperimenter kemudian mempersilahkan partisipan memulai permainan setelah ia meninggalkan bilik.

Setelah 5 menit bermain Cyberball, partisipan memberikan tanda dengan mengetuk bilik 3 kali dan asisten eksperimenter masuk ke dalam bilik untuk melanjutkan kegiatan ke tahap pengisian *manipulation chek*. Setelah pengisian skala tersebut, eksperimen dilanjutkan ke kegiatan selanjutnya. Asisten eksperimenter menjelaskan bahwa partisipan berada pada tahap kompetisi yang sebenarnya dan kembali memberikan *deception* bahwa partisipan akan melawan salah satu pemain pada permainan sebelumnya (Cyberball). Selanjutnya, asisten eksperimenter menjelaskan cara bermain CRTT. Setelah itu, asisten eksperimenter meninggalkan bilik dan partisipan memulai permainan CRTT. Setelah bermain CRTT, partisipan memberikan tanda dengan mengetuk bilik 3 kali, dan asisten eksperimenter kembali masuk bilik. Setelah bermain CRTT, asisten eksperimenter menutup seluruh rangkaian eksperimen dan partisipan dipersilahkan meninggalkan ruangan. Pemberian *debriefing*

mengenai penelitian, dilakukan melalui email setelah rangkaian eksperimen selesai.

3. Tahap analisis data:

Pada tahap analisis data, eksperimenter bertugas mengoreksi dan menganalisis data hasil eksperimen menggunakan pernghitungan statistik. Sembari melakukan analisis data, eksperimenter juga melakukan penilaian secara objektif untuk menentukan partisipan yang memenangkan kompetisi CRTT.

G. Analisis Data

Keseluruhan data primer yang didapat pada penelitian ini, dianalisis menggunakan *software IBM SPSS Statistic v. 2.2 for Windows*. Kedua hipotesis penelitian dianalisis menggunakan *moderation analysis* model 1 dalam PROCESS macro (Hayes, 2015). Uji beda juga dilakukan untuk membandingkan skor rata-rata *manipulation check* dari kedua kondisi eksperimen (*exclusion* dan *placebo inclusion*). Nantinya uji beda ini dianalisis menggunakan teknik *Independent Sample T-test*. Nantinya peneliti juga akan melakukan analisis terpisah terhadap komponen CRTT (Intensitas dan Durasi) pada *first trial* permainan (Anderson & Carnegey, 2009).

Tabel 3.3

Hasil *Relatives Work* Pertama (28 Mei 2018)

No	Evaluasi	Perubahan
1.	Eksperimenter selalu meninggalkan partisipan saat pengisian <i>informed consent</i> , data demografis, dan	Pada setiap kegiatan pengisian kuesioner, eksperimenter tidak boleh melihat proses pengisian

	<i>manipulation check</i> , sehingga terlalu banyak kegiatan keluar masuk bilik.	yang dilakukan partisipan, eksperimenter hanya perlu menyingkir tanpa keluar bilik agar tidak banyak aktifitas keluar masuk yang mengganggu konsentrasi partisipan.
2.	Menggunakan kalimat “kompetisi kali ini” pada instruksi kegiatan.	Kalimat tersebut diganti menggunakan “eksperimen kompetisi kecepatan reaksi”.
3.	Kata “lomba” pada instruksi dinilai kurang baku.	Diganti menjadi “kompetisi”.
4.	Terdapat logo placebo dan nama peneliti pada layar monitor di permainan CRTT. Logo tersebut membuat partisipan tidak fokus pada instruksi.	Logo dan nama peneliti di permainan CRTT dihilangkan dan dipindah ke layar desktop komputer.
5.	<i>Deception</i> pada game Cyberball tidak dilakukan oleh eksperimenter utama.	<i>Deception</i> pada game Cyberball akan dilakukan pada <i>relative work</i> kedua.
6.	Tampilan layar Cyberball tidak <i>full screen</i> , partisipan rentan untuk mengecek sambungan wifi guna membuktikan <i>setting</i> per mainan Cyberball <i>online</i> atau <i>offline</i> .	Tampilan layar Cyberball dibuat <i>full screen</i> dengan cara Ctrl + Shift + Enter.

Tabel 3.4
Hasil *Relative Work* Kedua (31 Mei 2018)

No	Evaluasi	Perubahan
1.	Peneliti tidak menggunakan <i>mouse</i> , sehingga menyulitkan partisipan saat permainan CRTT.	Menyiapkan <i>mouse</i> untuk setiap laptop.
2.	Partisipan merasa jeda lemparan bola pada Cyberball terlalu lama.	Mencari dasar teoritis dan mengatur ulang penggunaan jeda pelemaran bola Cyberball.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Partisipan

Total partisipan yang dilibatkan dalam eksperimen ini berjumlah 133 mahasiswa dari kelas Biopsikologi jurusan Psikologi Universitas Brawijaya Malang. Selama pelaksanaan, terdapat 2 partisipan yang gugur karena tidak mengikuti instruksi dengan baik saat permainan Cyberball dan CRTT, sehingga hanya 131 data mahasiswa yang bisa digunakan pada penelitian ini dengan pembagian 65 orang menerima perlakuan *exclusion* dan 66 orang menerima perlakuan *placebo inclusion*. Semua partisipan berasal dari angkatan 2018 dengan rincian 30 laki-laki (23%) dan 101 perempuan (77%). Untuk rentang usia partisipan, berada pada kisaran anatar 17 hingga 20 tahun ($M = 18,038$; $SD = 0,517$).

B. Reliabilitas

1. *Self Control Scale* (SCS)

Peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap skala *self-control* yang digunakan, guna melihat internal konsistensi. Hasil analisis menunjukkan SCS memiliki $\alpha = 0,817$ sehingga dapat disimpulkan bahwa SCS reliabel untuk digunakan.

2. Competitive Reaction Time Task (CRTT)

Peneliti juga melakukan uji reliabilitas terhadap alat ukur perilaku agresif yang digunakan, hasil analisis menunjukkan CRTT memiliki $\alpha = 0,961$ yang berarti CRTT reliabel untuk mengukur perilaku agresi fisik aktif dan langsung.

C. Analisis Pendahuluan

Untuk analisis awal, peneliti menguji data demografis partisipan dengan moderator *trait self-control* (diukur menggunakan *brief self-control scale*) dan variabel dependen perilaku agresif (diukur menggunakan CRTT). Peneliti melakukan uji beda jenis kelamin partisipan untuk melihat apakah jenis kelamin partisipan merupakan kovariat penelitian. Hasil *t-test* pada skala SCS dan permainan CRTT menunjukkan hasil berikut:

Tabel 4.1
T-Test Berdasarkan Jenis Kelamin

	Kategori	N	M	SD	<i>p</i>
CRTT	Laki-laki	30	5,333	3,066	0,559
	Perempuan	101	5,099	2,682	0,266
SCS	Laki-laki	30	36,833	6,475	1,182
	Perempuan	101	39,029	6,853	0,681

Ket: SCS = *self-control scale*, CRTT = *competitive reaction time task*

Dari tabel diatas, diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara *trait self-control* dan perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin. Hal tersebut dapat dilihat dari pola respon yang sama antara laki-laki dan perempuan dalam pengerjaan SCS maupun CRTT, maka jenis kelamin tidak bisa dijadikan kovariat.

Dari analisis kovariat di atas, maka disimpulkan bahwa partisipan homogen karena memiliki pola respon yang sama, dimana faktor jenis kelamin partisipan tidak menjadi pembeda dalam pengerjaan beberapa tugas di penelitian ini.

D. Manipulation Check untuk Cyberball

Guna melihat efektifitas permainan Cyberball dalam memunculkan kondisi *social exclusion*, peneliti mengukurnya menggunakan *manipulation check* yang terdiri dari dua pernyataan; diabaikan dan dasingkan. Berdasarkan hasil uji beda *t-test* untuk kedua aspek tersebut, ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
T-Test Manipulation Check

MC	Kondisi	N	M	SD	P
Diabaikan	<i>Exclusion</i>	65	5,938	1,739	0,001***
	<i>Placebo Inclusion</i>	66	3,636	1,918	
Terasingkan	<i>Exclusion</i>	65	5,692	1,819	0,001***
	<i>Placebo Inclusion</i>	66	3,333	1,791	

Ket: *** $p < 0,0001$

Tabel diatas menunjukkan perbedaan nilai rerata yang signifikan ($p < 0,05$) antara butir pernyataan diabaikan dan terasingkan, baik pada partisipan yang menerima kondisi *exclusion* maupun *placebo inclusion*. Dapat disimpulkan, bahwa partisipan yang mendapat perlakuan *exclusion* selama bermain Cyberball, lebih merasa diabaikan dan terasingkan dibandingkan partisipan yang mendapat perlakuan *placebo inclusion*. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen Cyberball yang digunakan pada penelitian ini terbukti efektif dalam memunculkan kondisi *social exclusion*.

E. Pengujian Hipotesis

Tabel 4.3
Hasil Uji Hipotesis

Y = 1 st Trial Intensitas dan Durasi	First Trial	Overall Model	Hipotesis 1 (X → Y)	Hipotesis 2 M ↓ (X → Y)
CRTT	M=5,153 SD=2,764	F(3) =0,420	b = -0,443	b = -0,040
		p = 0,739	t(127)=0,911	t(127)=-,561
		R ² = 0,009	p = 0,363	p = 0,575

Ket: F = uji signifikansi, p = p-value, R² = R-square, b = beta, t = korelasi

Tabel di atas merupakan hasil *simple moderation regression analysis* pada kedua hipotesis penelitian ini, yaitu (1) *social exclusion* dapat memengaruhi perilaku agresif dan (2) *trait self-control* memiliki peran dalam pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif. Berdasarkan penghitungan rerata intensitas dan durasi pada *first trial* permainan CRTT, menunjukkan bahwa kedua hipotesis tidak terbukti karena tidak menunjukkan hasil yang signifikan ($p > 0,05$).

F. Analisis Tambahan

Peneliti melakukan analisis tambahan pada komponen CRTT, Berdasarkan level durasi dan intensitas suara bising yang diberikan partisipan kepada musuh pada *first trial* permainan, ditemukan bahwa komponen durasi dan intensitas memiliki skor rata-rata yang berbeda. Berikut data yang diperoleh:

Tabel 4.4
Hasil Analisis *Independent Sample t-test* Komponen CRTT

Komponen	Kondisi	N	M	SD	p
----------	---------	---	---	----	---

Durasi	<i>Exclusion</i>	65	5,723	2,944	0,042*
	<i>Placebo Inclusion</i>	66	4,636	3,106	
Intensitas	<i>Exclusion</i>	65	5,030	3,015	0,709
	<i>Placebo Inclusion</i>	66	5,227	2,991	

Ket: * $p < 0,05$

Pada tabel di atas dapat dilihat skor rerata durasi antara kondisi *exclusion* dan *placebo inclusion* memiliki perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Hal tersebut berarti partisipan yang berada pada kondisi *exclusion* berperilaku lebih agresif dengan memberikan suara bising lebih lama ($M = 5,723$) dibandingkan partisipan yang berada pada kondisi *placebo inclusion* ($M = 4,636$). Jika dilihat pada komponen intensitas, tidak ada perbedaan yang signifikan pada skor rerata kondisi *exclusion* maupun *placebo inclusion*.

Berdasarkan analisis tambahan lain yang diperoleh peneliti, ditemukan bahwa antara *trait self-control*, dan perilaku agresif tidak berkorelasi. Berikut data yang diperoleh:

Tabel 4.5

Hasil Analisis *Product Moment Pearson SCS* dengan Komponen CRTT

		Durasi	Intensitas	SCS
Durasi	<i>r</i>	1	0,666	-0,014
	<i>p</i>		0,000*	0,873
Intensitas	<i>r</i>	0,666	1	-0,041
	<i>p</i>	0,000*		0,644
SCS	<i>r</i>	-0,014	0,041	1
	<i>p</i>	0,873	0,644	

Ket: * $p < 0,0001$

Dari tabel diatas, ditemukan bahwa *trait self-control* tidak berkorelasi dengan kedua komponen tersebut ($p > 0,05$).

G. Pembahasan

Berdasarkan uji analisis *simple moderation regression analysis*, ditemukan bahwa hipotesis pertama pada penelitian ini ditolak. Artinya, tidak ada pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif. Temuan ini tidak sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa *social exclusion* dapat meningkatkan perilaku agresif (Twenge dkk., 2007). Untuk hipotesis kedua, juga tidak ditemukan adanya peran *trait self-control* pada pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif. Temuan ini juga menolak teori sebelumnya yang mengatakan bahwa individu dengan *trait self-control* yang baik, lebih mampu menekan kecenderungan agresif, begitupun sebaliknya (Denson dkk., 2011; De Ridder dkk., 2011).

Peneliti juga melakukan analisis tambahan, yang hasilnya ditemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku agresif yang dilakukan oleh partisipan. Partisipan lebih agresif dengan cara memberikan suara bising lebih lama dibandingkan memberi suara bising yang bervolume tinggi. Hal ini sesuai dengan beberapa literatur yang menjelaskan guna mengukur perilaku agresif menggunakan CRTT, bisa dianalisis menggunakan banyak cara (Elson, Breuer, Quandt, Mohseni, & Scharkow, 2014). Salah satunya, intensitas dan durasi dianalisis secara terpisah, atau hanya menghitung intensitas volume saja (Anderson & Carnegey, 2009; Elson,

2016), sehingga perilaku agresif partisipan yang ditemukan pada sampel penelitian ini, berbentuk memberikan suara bising lebih lama meskipun dengan intensitas volume yang rendah. Perbedaan bentuk perilaku agresif yang ditemukan, bisa jadi karena CRTT kurang sensitif dalam mengaktifkan level diferensial agresi dalam sampel Indonesia (Yusainy & Wicaksono, 2018). Faktor budaya juga mungkin memiliki peran dalam ketidakmunculan perilaku agresif, seperti yang dijelaskan oleh Koentjaraningrat (1985) bahwa budaya Indonesia yang kolektif, mendorong rasa untuk saling menghargai guna mempertahankan kesan harmonis dalam hubungan sosial, sehingga nilai ini membuat individu untuk tidak berperilaku kasar, berteriak, atau melakukan konflik terbuka karena dianggap sebagai tanda kurang mampu dalam pengendalian diri. Selain itu, faktor-faktor seperti norma peran sex dan nilai-nilai budaya yang erat diaplikasikan di Indonesia, memungkinkan individu untuk terlibat dalam agresi implisit yang berupa memberikan suara bising dalam bentuk durasi pada CRTT (Yusainy & Wicaksono, 2018).

Tertolaknyanya hipotesis kedua pada penelitian ini, dimana *trait self-control* ditemukan tidak memiliki peran dalam pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif, dapat terjadi karena konsep *self-control* yang berfokus pada kemampuan individu untuk mengontrol diri, membutuhkan sebuah aturan sosial agar dapat disesuaikan. Aturan sosial yang ada di masyarakat, bisa saja diinternalisasi berbeda oleh setiap individu, sehingga sebuah konsep aturan, bisa diaplikasikan berbeda oleh setiap orang. Hal tersebut terkait dengan *individual differences*, dimana perbedaan antar individu seperti internalisasi budaya, *belief*, sikap, kemampuan kognitif, gaya interpersonal dan reaktivitas emosi, memiliki kemungkinan untuk

dapat memengaruhi hasil penelitian (Eysenck & Eysenck, 1985; Yusainy, 2016). Keadaan tersebut bisa saja membuat peran *trait self-control* kurang dapat dilihat dalam perilaku agresif karena efek *social exclusion*, dan menjadi pertimbangan tidak berperannya *trait self-control* pada penelitian ini.

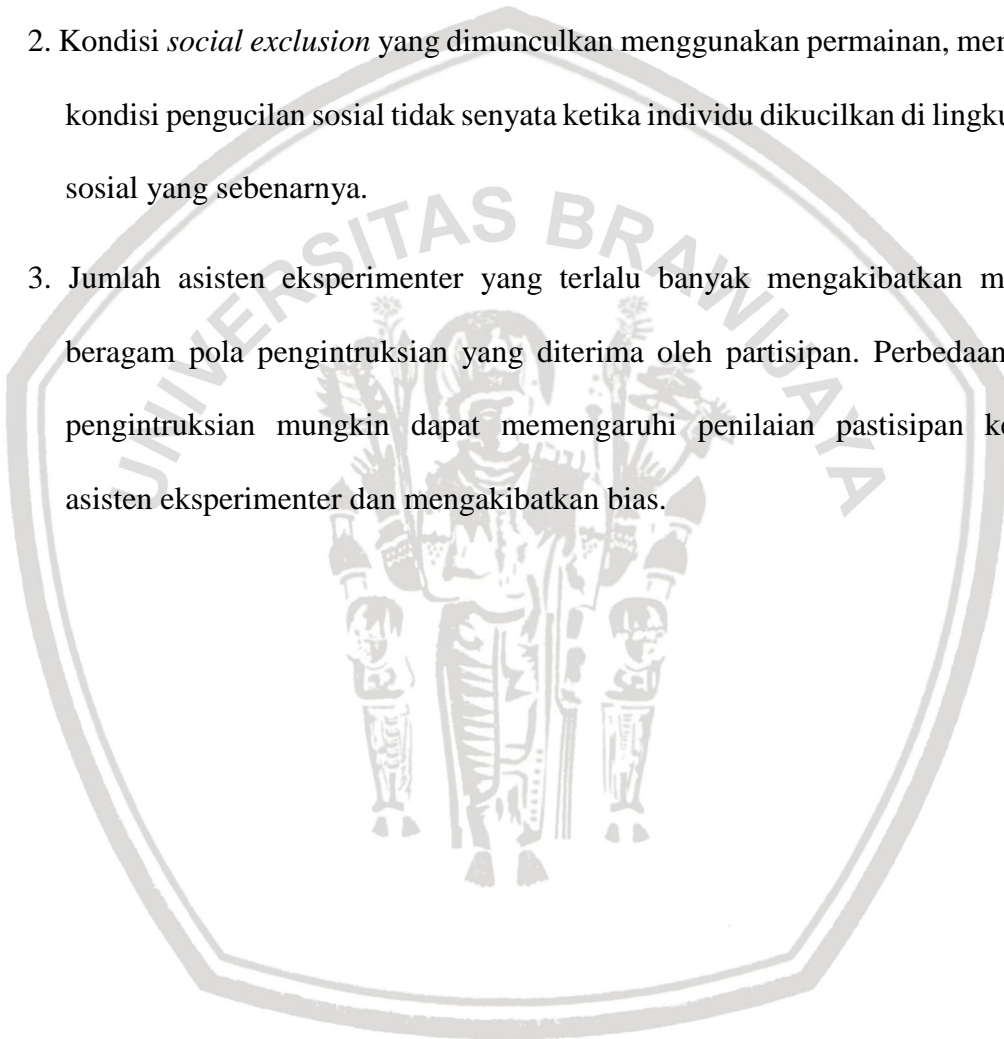
Analisis tambahan juga dilakukan oleh peneliti untuk melihat keterkaitan *trait self-control* dengan perilaku agresif. Ditemukan bahwa *trait* tersebut tidak memiliki korelasi dengan perilaku agresif, baik dari segi lamanya suara bising diberikan, ataupun dari segi pemberian tinggi rendahnya suara bising kepada musuh. Hasil yang sama juga ditemukan pada penelitian Qutaiba & Tamie (2010), dimana *self-control* berkorelasi negatif dengan perilaku agresif. Temuan tersebut menjadikan *trait self-control* mungkin bukanlah moderator yang tepat dalam memoderasi *social exclusion* terhadap perilaku agresif karena tidak memiliki korelasi.

Hal menarik yang ditemukan pada penelitian ini adalah, memberikan gambaran bahwa terdapat individu yang tidak terpengaruh oleh lingkungan sosial, meskipun dalam keadaan terasingkan atau terkucilkan. Hal tersebut bisa diakibatkan oleh bias *ingroup* atau *ingroup favoritisme* yang kuat (Bernstein, Sacco, Young, Hugenberg, & Cook, 2010). Partisipan pada penelitian ini mungkin menganggap musuh dalam permainan Cyberball adalah orang asing atau *outgroup* mereka, sehingga efek pengucilan yang diberikan tidak terlalu berpengaruh pada partisipan, mengingat respon individu ketika berhadapan dengan orang asing (*outgroup*) cenderung menghindar (Shah, Brazy, & Higgins, 2004).

H. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, seperti:

1. Peneliti tidak melakukan variasi terhadap stimulus CRTT pada *trial* 2 sampai 25. Peneliti hanya berfokus pada pada *first trial* untuk melihat perilaku agresif.
2. Kondisi *social exclusion* yang dimunculkan menggunakan permainan, membuat kondisi pengucilan sosial tidak nyata ketika individu dikucilkan di lingkungan sosial yang sebenarnya.
3. Jumlah asisten eksperimenter yang terlalu banyak mengakibatkan muncul beragam pola pengintruksian yang diterima oleh partisipan. Perbedaan pola pengintruksian mungkin dapat memengaruhi penilaian partisipan kepada asisten eksperimenter dan mengakibatkan bias.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. *Social exclusion* tidak menyebabkan perilaku agresi fisik aktif dan langsung, ditinjau dari pemberian intensitas dan durasi suara bising yang diberikan kepada musuh.
2. *Trait self-control* tidak berperan dalam memoderasi pengaruh *social exclusion* terhadap perilaku agresif.
3. Berdasarkan analisis tambahan pada sampel yang diteliti, ditemukan hasil bahwa perilaku agresif fisik aktif dan langsung, hanya muncul dalam bentuk lamanya durasi suara bising yang diberikan kepada musuh.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian selanjutnya lebih baik melakukan variasi provokasi pada CRTT untuk melihat variasi perilaku agresif karena provokasi.
2. Penelitian selanjutnya lebih baik dilakukan dengan cara *field experiment*, guna melihat efek *social exclusion* terhadap perilaku agresif dalam kondisi pengucilan sosial yang nyata.
3. Menggunakan asisten eksperimenter yang tidak terlalu banyak dalam pemberian instruksi, agar tidak memunculkan bias.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, J. B. (2002). Human aggression. *Annual Reviews Psychology*, 53, 27-51.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Casual effect of violent video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.04.019>
- Bernstein, M. J., Sacco, D. F., Young, S. G., Hugenberg, K., & Cook, E. (2010). Being "In" with the in-crowd: The effects of social exclusion and inclusion are enhanced by the perceived essentialism of ingroups and outgroups. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(8), 999-1009.
[doi:10.1177/0146167210376059](https://doi.org/10.1177/0146167210376059)
- Bernstein, M. J., & Claypool, H. M. (2012). Not all social exclusions are created equal: Emotional distress following social exclusion is moderated by exclusion paradigm. *Social Influence*, 7(2), 113-130.
<http://dx.doi.org/10.1080/15534510.2012.664326>
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). The strength model of self-control. *Current Direction in Psychological Science*, 16(6), 351-355.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00534.x>
- Boyes, M. E., French, D. J. (2009). Having a Cyberball: Using a ball-throwing game as an experimental social stressor to examine the relationship between neuroticism and coping. *Personality and Individual Differences*, 47, 396-399.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2009.04.005>
- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 950-960.
<http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.950>
- Bushman, B. J., & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self-esteem, and direct and displaced aggression: Does self-love or self-hate lead to violence?. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(1), 219-229.
<http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.75.1.219>
- Cavell, T., & Malcolm, K. (2007). *Anger, Aggression, and Interventions for Interpersonal Violence*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Chen, Z., Williams, K. D., Fitness, J., & Newton, N. C. (2008). When hurt will not heal: Exploring the capacity to relive social and physical pain.

Psychological Science, 19(8), 789-795. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2008.02158.x>

- Chester, D. S., Eisenberger, N. I., Pond Jr, R. S., Richman, S. B., Bushman, B. J., DeWall, C. N. (2014). The interactive affect of social pain and executive functioning on aggression: an fMRI experiment. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 9(5), 699-704. <https://doi.org/10.1093/scan/nst038>
- Denson, T. F., Capper, M. M., Oaten, M., Friese, M., & Schofield, T. P. (2011). Self-control training decreases aggression in response to provocation in aggressive individuals. *Journal of Research in Personality*, 45(2), 252–256. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2011.02.001>
- Denson, T. F., DeWall, C. N., & Finkel, E. J. (2012). Self-Control and aggression. *Current Directions in Psychological Science*, 21(1), 20-25. <http://dx.doi.org/10.1177/0963721411429451>
- Denson, T. F., Hippel, W. V., Kemp, R. I., & Teo, L. S. (2010). Glucose consumption decreases impulsive aggression in response to provocation in aggressive individuals. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46, 1023-1028. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2010.05.023>
- Denson, T. F., Pedersen, W. C., Ronquillo, J., & Nandy, A. S. (2009). The angry brain: Neural correlates of anger, angry, rumination, and aggressive personality. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 21(4), 734-744. <http://dx.doi.org/10.1162/jocn.2009.21051>
- De Ridder, D. T., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., Baumeister, R. F. (2012). Taking stock of self-control: A meta-analysis of how trait self-control relates to a wide range of behavior. *Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76-99. <https://doi.org/10.1177/1088868311418749>
- DeWall, C. N., & Bushman, B. J. (2011). Social acceptance and rejection: The sweet and the bitter. *Current Directions in Psychological Science*, 20(4), 256-260. <http://dx.doi.org/10.1177/0963721411417545>
- DeWall, C. N., Baumeister, R. F., Stillman, T. F., & Gailliot, M. T. (2007). Violence Restrained: Effects of Self-Regulation and its Depletion on Aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(1), 62-76. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jesp.2005.12.005>
- DeWall, C. N., Twenge, J. M., Bushman, B., Im, C., & Williams, K. (2010). A little acceptance goes a long way: Applying social impact theory to the rejection-aggression link. *Social Psychological and Personality Science*, 1(2), 168-174. <http://dx.doi.org/10.1177/1948550610361387>

- DeWall, C. N., & Twenge, J. M. (2013). *Rejection and aggression: Explaining the paradox*. In C. N. DeWall. *The Oxford Handbook of Social Exclusion* (pp. 141-151). Oxford: Oxford University Press.
- Eisenberger, N.I., Lieberman, M.D., & Williams, K.D. (2003). Does rejection hurt? An fMRI study of social exclusion. *Science*, 302, 290–292. <http://dx.doi.org/10.1126/science.1089134>
- Elson, M., Mohseni, M. R., Breuer, J., Scharrow, M. and Quandt, T. (2014). Press CRTT to measure aggressive behavior: The unstandardized use of the competitive reaction time task in aggression research. *Psychological Assessment* 26: 419–432. <https://doi.org/10.1037/a0035569>
- Elson, M. (2016). FlexibleMeasures.com: Competitive Reaction Time Task. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/4G7FV>
- Eysenck, H.J. and Eysenck, M.W. (1985). *Personality and individual differences: a natural science approach*. New York: Plenum.
- Fajri, F. A. (2017). *Buruh Pabrik Bunuh Sepupu karena Sering Dikucilkan*. Bekasi. Retrieved 16 Desember 2018, from Wartakotalive.com. Post: <http://wartakota.tribunnews.com/2017/07/06/buruh-pabrik-bunuh-sepupu-karena-kesal-sering-dikucilkan?page=all>
- Feist, J., & Feist, G. (2010). *Teori kepribadian (Edisi ketujuh)*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Ferguson, C. J., & Beaver, K. M. (2009). Natural born killers: The genetic origins of extreme violence. *Aggression and Violent Behavior*, 14, 286-294. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.03.005>
- Gailliot, M. T., Gitter, S. A., Baker, M. D., & Baumeister, R. F. (2012). Breaking the rules: Low trait or state self-control increases social norm violations. *Scientific Research*, 3(12), 1074-1083. <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2012.312159>
- Geen, R. G. (2001). *Human Aggression 2nd ed*. Buckingham, Philadelphia: Open University Press.
- Geen, R. G., & Donnerstein, E. (1998). *Human aggression: Theories, research, and implications for social policy*. San Diego, CA: Academic Press.
- Gerber, J., & Wheeler, L. (2009). On being rejected: A meta-analysis of experimental research on rejection. *Perspective on Psychological Sciences*, 4(5), 468-488. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2009.01158.x>
- Guan, Yuan., & He, Jiamei. (2018). The effect of state self-control on the intertemporal decisions made by individuals with high and low trait self-

control. *PLoS ONE*, 13(4), 1-17.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0195333>

Heatherton, Todd F., & Wagner, Dylan D. (2011). Cognitive neuroscience of self-regulation failure. *Trends in Cognitive Sciences*, 15(3), 132-139.
<https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.12.005>

Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

Jamieson, J. P., Harkins, G., & Williams, K. D. (2010). Need threat can motivate performance after ostracism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(5), 690-702. <https://doi.org/10.1177/0146167209358882>

Koentjoroningrat. (1985). *Javanese Culture*. Singapore: Oxford University Press East Asia.

Konijn, E. A., Bijvank, M. J., & Bushman, B. J. (2007). I wish i were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038-1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>

Myers, D. G. (2013). *Social Psychology* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.

McCarthy, R. J., & Elson, M. (2018). A conceptual review of lab-based aggression paradigms. *Collabra: Psychology*, 4(1), 1-12.
<https://doi.org/10.1525/collabra.104>

Palacios, D., & Berger, C. (2016). What is Popular? Distinguishing bullying and aggression as status correlates within specific peer normative contexts. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 29(10), 1-9. <http://doi.org/10.1186/s41155-016-0031-y>

Parrott, D. J., & Giancola, P. R. (2007). Addressing the criterion problem in the assessment of aggressive behavior: Development of a new taxonomic system. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 280-299.
<https://doi.org/10.1016/j.avb.2006.08.002>

Qutaiba, A., & Tamie, R. (2010). Self-control and a sense of social belonging as moderators of the link between poor subjective wellbeing and aggression among Arab Palestinian adolescents in Israel. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 5, 1234-1245.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.284>

Shah, J. Y., Brazy, P. C., & Higgins, E. T. (2004). Promoting us or preventing them: Regulatory focus and manifestations of intergroup bias. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 30, 433-446.

- Sleegers, W. W. A., Proulx, T., & Beest, I. V. (2016). The social pain of Cyberball: Decreased pupillary reactivity to exclusion cues. *Journal of Experimental Social Psychology*, 69, 187-200. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2016.08.004>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324. <http://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Taylor, S. P. (1967). Aggressive behavior and physiological arousal as a function of provocation and the tendency to inhibit aggression. *Journal of Personality*, 35, 297-310. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1967.tb01430.x>
- Trimulyaningsih, N. (2017). Konsep kepribadian matang dalam budaya Jawa-Islam: Menjawab tantangan globalisasi. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 25(2), 89-98. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.28728>
- Twenge, J. M., Baumeister, R. F., Tice, D. M., & Stucke, T. S. (2001). If you can't join them, beat them: Effects of social exclusion on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81(6), 1058-1069. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.81.6.1058>
- Twenge, J. M., Baumeister, R. F., DeWall, C. N., Ciarocco, N. J., & Bartels, J. M. (2007). Social exclusion decreases prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(1), 92(1), 55-56. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.92.1.56>
- Twenge, J. M., Catanese, K. R., & Baumeister, R. F. (2003). Social Exclusion and the Deconstructed State: Time Perception, Meaninglessness, Lethargy, Lack of Emotion, and Self-Awareness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(3), 409-423. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.85.3.409>
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54 (6), 1063-1070. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.54.6.1063>
- Williams, K. D. (2007). Ostracism. *Annual Review of Psychology*, 58, 425-452. <http://doi.org/10.1146/annurev.psych.58.110405.085641>
- Williams, K. D. (2009). Ostracism: A temporal need-threat mode. *Advances in Experimental Social Psychology*, 41, 275-314. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)00406-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)00406-1)

- Williams, K. D., Cheung, C. K. T., & Choi, W. (2000). Cyberostracism: Effects of being ignored over the internet. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 748-762. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.79.5.748>
- Williams, K. D., & Jarvis, B. J. (2006). Cyberball: A program for use in research on interpersonal ostracism and acceptance. *Behavior Research Methods*, 38(1), 174-180. <https://doi.org/10.3758/BF03192765>
- Williams, K. D., & Nida, S. A. (2011). Ostracism: Consequences and coping. *Current Directions in Psychological Science*, 20(2), 71-75. <https://doi.org/10.1177/0963721411402480>
- Yusainy, C. (2013). Overcoming Aggression: Musing on Mindfulness and Self-Control. PhD Thesis, University of Nottingham, Nottingham: School of Psychology, Nottingham.
- Yusainy, C., & Lawrence, C. (2015). Brief mindfulness induction could reduce aggression after depletion. *Consciousness and cognition*, 33, 125-134. <http://dx.doi.org/10.1016/j.concog.2014.12.008>
- Yusainy, C. (2016). *Panduan Riset Eksperimental dalam Psikologi*. Malang: UB Press.
- Yusainy, C. (2017). *Feeling full or empty inside?* Peran perbedaan individual dalam struktur pengalaman afektif. *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 44(1), 1-17. <http://doi.org/10.22146/jpsi.18377>
- Yusainy, C. (2018). Post-depletion aggression restrained: Replicability of brief mindfulness induction in Indonesian sample.